Principes de base

Le fonctionnement : le skin doit fonctionner avec Windows.
Les divers boutons et fenêtres se déforment avec le programme et doivent s'adapter en fonction de la dimension des fenêtres.
Vous définissez une marge (un cadre) qui ne doit pas être modifiée, autour de l'image, mais le reste de l'image est étiré ou recouvert en mosaïque afin de s'adapter à la taille de la fenêtre.
Il faut aussi prendre en compte la fenêtre active et la fenêtre inactive. La fenêtre active est celle qui visible ; elle cache (entièrement ou partiellement) les fenêtres inactives qui se trouvent en dessous.
Les boutons sont composés de plusieurs images selon que le bouton est appuyé, survolé, cliqué, indisponible.
Une partie de la fenêtre n'est pas composée d'images, il faut la paramétrer en entrant des codes de couleur.
Une même couleur peut être une composante en plusieurs endroits, ou être mélangée avec une autre couleur.

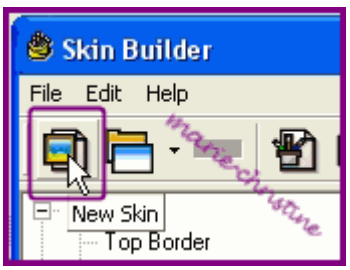
Toutes les images sont de type bitmap (.bmp). À ce titre toutes les zones transparentes sont représentées par la couleur rose fuchsia 255,0,155.

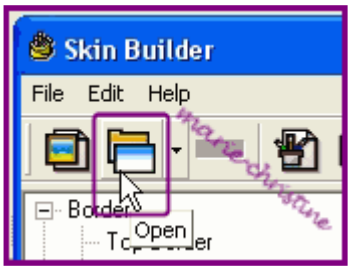
Le logiciel créateur de skin "Builder" peut être téléchargé sur mon site.
Il s'installe directement dans un dossier et se lance depuis ce dossier (pas d'installation dans C\Program Files ni dans la base de registre)

Un tutoriel complet est disponible **en anglais** à cette adresse :
http://www.scarebear.org/tutorials.php

Le logiciel se lance tout simplement en cliquant sur l'application "builder", ensuite vous ouvrez le skin par défaut pour faire les modifications sur les images et personnaliser votre skin.
Le skin par défaut est nommé Untitle.skn : n'oubliez pas de changer son nom quand vous enregistrez votre 1ère création, ou travaillez sur une copie de ce skin que vous renommerez avant de l'ouvrir.

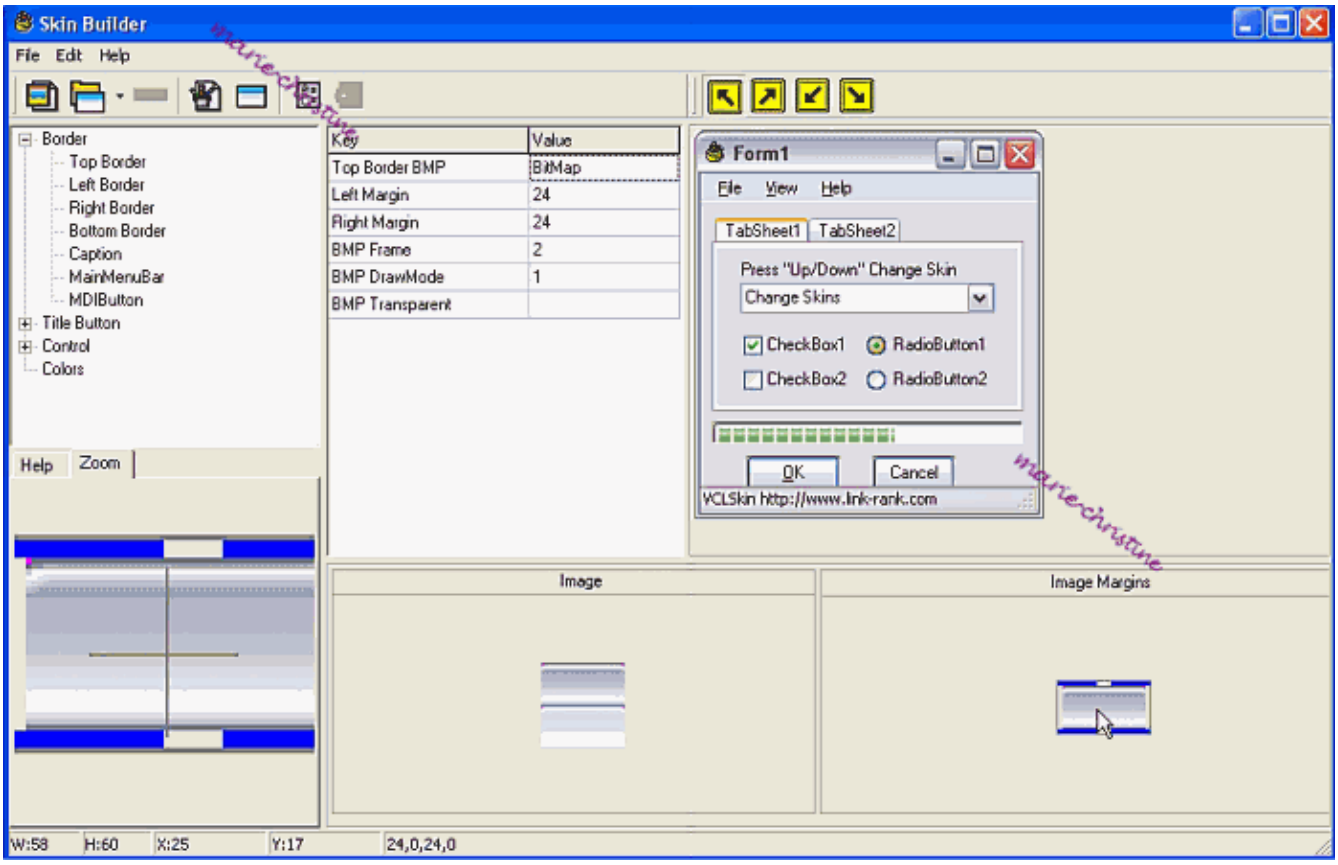
L'ouverture se fait depuis le menu File/New Skin pour ouvrir le skin Untitle, ou par le menu File/Open pour ouvrir un autre skin (celui que vous avez commencé à créer par exemple).
Vous pouvez aussi utiliser les 2 boutons, en haut à gauche.

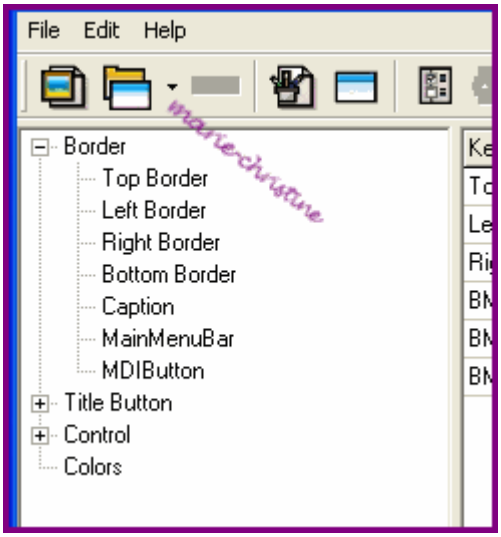




 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

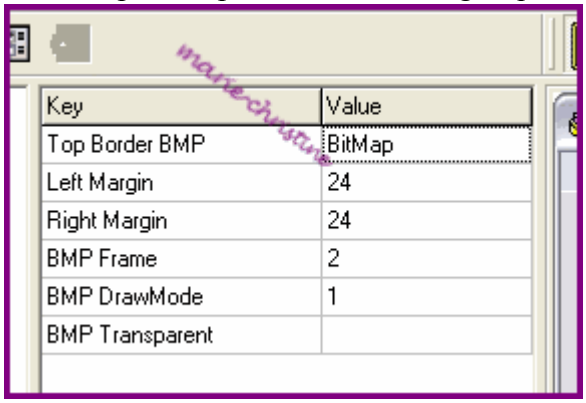
La fenêtre du logiciel

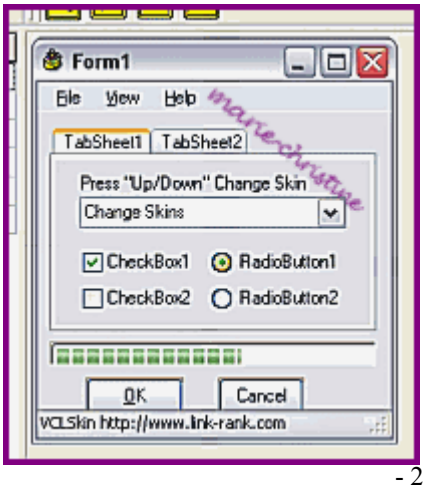




← Dans la colonne de gauche, vous voyez le nom des sections qui sont à modifier : cliquez sur le petit signe + pour ouvrir les "menus".

Juste en face, à côté, vous pouvez paramétrer les marges qui ne seront pas modifiables et les couleurs. →

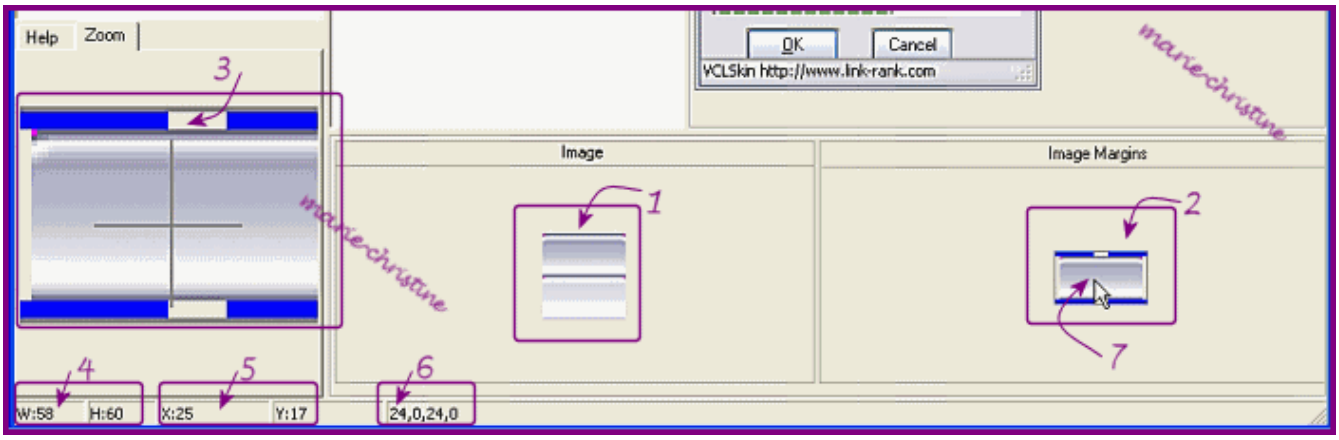




← Dans la fenêtre du builder, à droite, vous voyez l'aperçu de votre skin, une fois que vous avez appliqué les modifications. La taille de cet aperçu est déterminée par ce que vous affichez dans la fenêtre de prévisualisation du skin quand vous allez tester les menus.

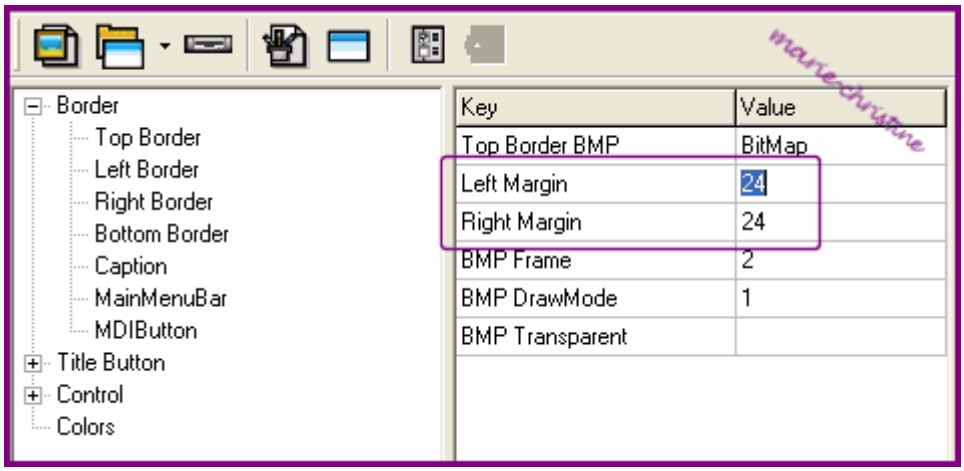
 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

En cliquant sur le nom d'une image (ici l'image "top border", composée de 2 parties, une pour la fenêtre active et une pour la fenêtre inactive), vous pouvez avoir son aperçu dans la colonne du centre (1, "Image").
Les marges que vous avez définies, sont représentées en bleu dans l'autre image (2, "Image Margins").
En survolant ces images, avec la souris, vous pouvez les voir agrandies à gauche de la fenêtre (3), une fois que vous avez ouvert l'onglet "Zoom".
Des indications sont visibles, dans la barre en bas à gauche. Il s'agit de la taille de l'image complète (largeur et hauteur) (4), puis la position du curseur de la souris (7) (horizontale et verticale) (5), et enfin la taille des marges qui sont définies (depuis la gauche, le haut, la droite, le bas) (6) et matérialisées en bleu sur l'image 2 et 3.

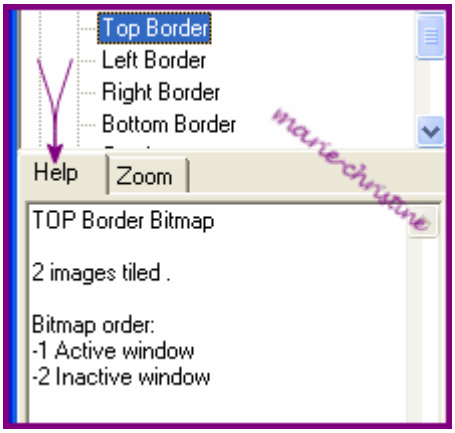


Vous pouvez-vous aider des quatre boutons jaunes avec une flèche, pour définir le point de départ d'une marge : en effet les marges sont toujours calculées du bord extérieur vers le centre, que le départ soit à gauche ou à droite de l'image, en haut ou en bas.

Ces marges sont définies en pixel, pour chaque image. Des images demandent le paramétrage de 4 marges, d'autres uniquement 2 et certaines n'en demandent pas.
Elles se définissent manuellement en entrant la valeur désirée dans le champ pour l'élément concerné "Key" : il suffit de double-cliquer sur la valeur inscrite "Value" pour la modifier (ici une marge à définir depuis la gauche et la droite, pas de marges pour le haut et le bas).



 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

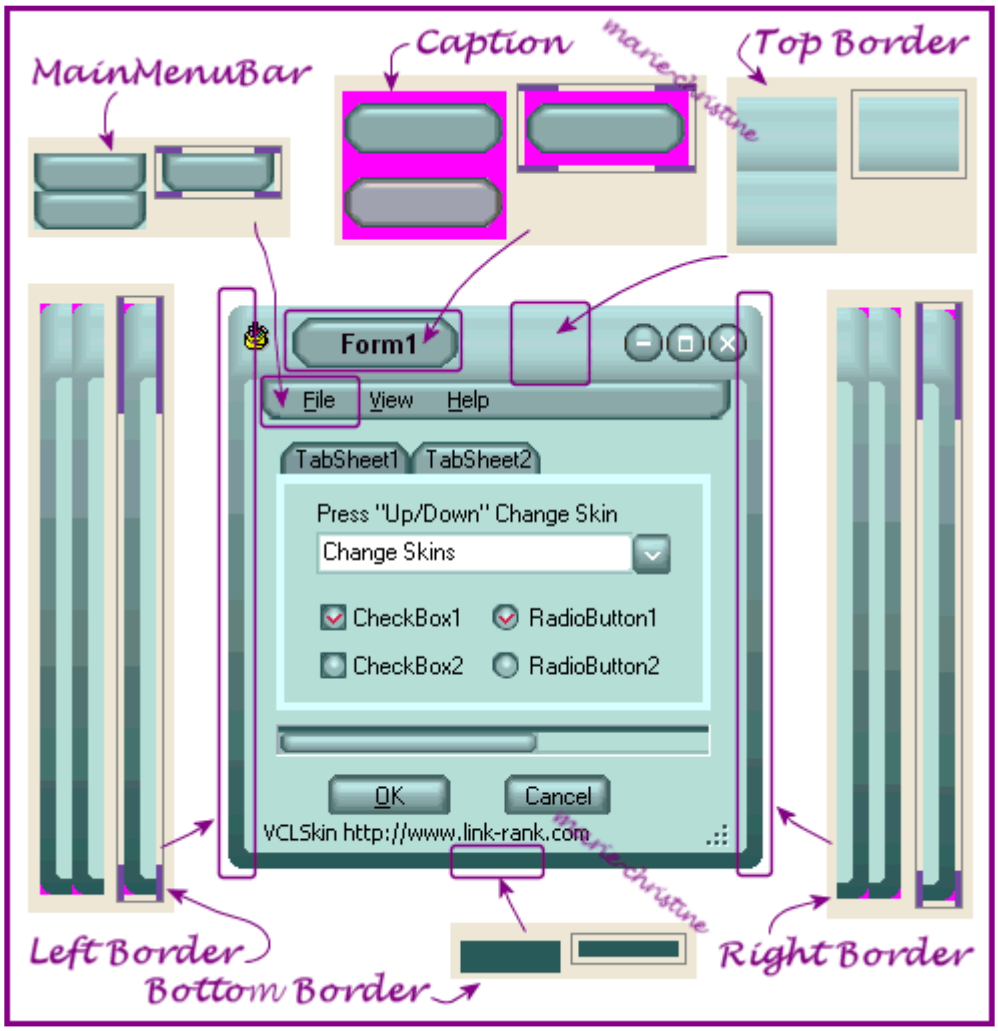


En cliquant sur l'onglet "Help", vous ne voyez plus l'image agrandie mais les propriétés de ce que vous avez sélectionné dans la colonne "Value".

← Ici l'image "Top Border", composée de 2 images par défaut (2 images tiled), 1 pour la fenêtre active (-1) et 1 pour la fenêtre inactive (-2).

La fenêtre du skin

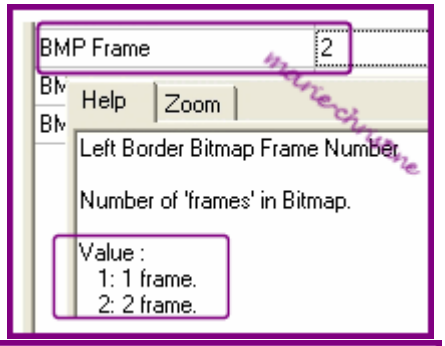
Les éléments "Border" dans un skin Wikmail.



Le nom de l'image, l'aperçu de l'image (à gauche l'image telle que vous la créez et à droite l'image avec l'emplacement des marges qui sont fixes) et l'emplacement de l'image sur le skin. Notez la couleur fuchsia qui indique la transparence pour l'image de "Caption".

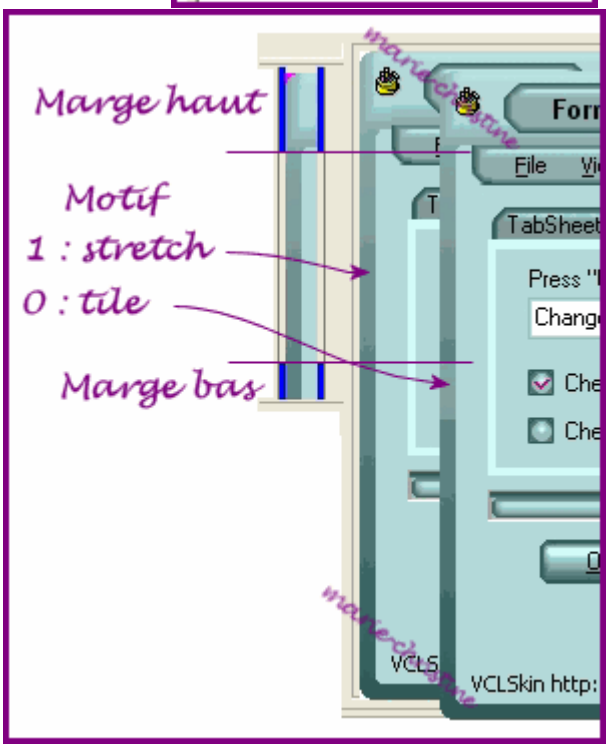
 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

En cliquant dans la ligne "BMP Frame" vous pouvez définir le nombre d'images pour une zone donnée : en général 1 pour la fenêtre active et 1 autre pour la fenêtre inactive. Le détail est donné dans le bas de la fenêtre, dans l'onglet "help".



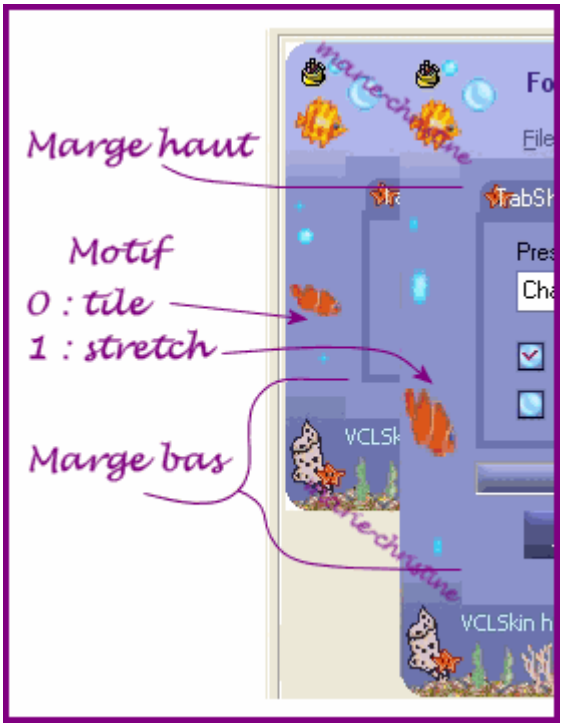
"BMP DrawMode" pour couvrir une surface avec "Tile the image" (0) ou "stretch the image" (1) : il s'agit de définir comment va être remplie la zone entre 2 marges définies préalablement.

Exemple ci-contre et ci-dessous.
La marge du haut (Top Margin) est définie juste sous l'arrondi : cette partie est fixe et immuable, quelque soit la fenêtre ouverte (mail client, checker, boites de dialogue…)
Il en est de même pour la marge du bas (Bottom Margin)
Le cumul de ces 2 marges ne doit pas dépasser la hauteur de la plus petite fenêtre (celle de la suppression des mails), sinon le bas du skin sera supprimé, seule le haut du skin sera visible.

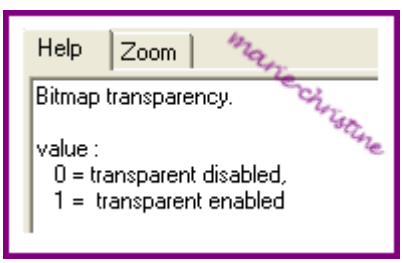


1-stretch the image
La partie entre les 2 marges reprend le dessin du skin, en l'étirant de façon à ce qu'il recouvre toute la surface de la fenêtre.
Il n'y a pas de marques de démarcation, avec un dégradé (vue du haut).
Si cette partie est composée avec un motif, le motif sera allongé et très déformé avec une grande fenêtre (vue du bas).

0-tile the image
La partie entre les 2 marges reprend le motif du skin, mais en le répétant jusqu'à ce qu'il recouvre toute la surface.
Il y a une démarcation avec le dégradé : juste après la limite de la marge du bas, le motif recommence avec la partie du haut (vue du haut).
Par contre s'il s'agit d'un motif, celui-ci est répété, mais sans déformation (vue du bas).



Les marges des bords gauche (Left.bmp) et droit (Right.bmp), haut (Top.bmp) et bas (Bottom.bmp) , sont indépendants les uns des autres.



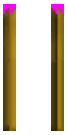
La transparence peut être activée ou pas dans la ligne "BMP Transparent".
0 = transparent disabled : la transparence est désactivée. Si votre skin comporte une zone fuchsia (255,0,255), elle sera rose.
1 = transparent enabled : la transparence est activée. Si votre skin comporte une zone fuchsia (255,0,255), elle sera transparente.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Les images à modifier dans cette catégorie

Vous pouvez définir la taille que vous désirez pour toutes les images de cette catégorie. Les images ici sont à la taille réelle enregistrée pour les skins : vous pouvez voir la différence entre Left Border.bmp brun (à gauche) et vert (à droite), ou Caption Border.bmp.

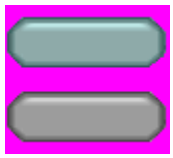
Top Border (top.bmp) : tout est paramétrable.
1 partie ou 2 parties (fenêtre active et inactive) ; marge de droite et de gauche ; pas de marges haut et bas, l'image est prise dans son intégralité (en cas de 2 parties, la coupure est automatique) ; l'image est soit en Tile soit en Stretch ; la transparence peut être activée.



← **Left Border** (left.bmp) et Right Border (right.bmp) : tout est paramétrable. →
1 partie ou 2 parties (fenêtre active et inactive) ; marge du haut et du bas ; pas de marges droite et gauche, l'image est prise dans son intégralité (en cas de 2 parties, la coupure est automatique) ; l'image est soit en Tile soit en Stretch ; la transparence peut être activée.

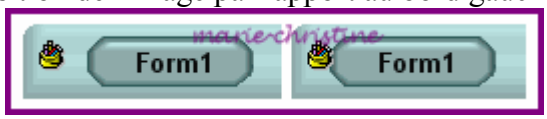
Bottom Border (bottom.bmp) : tout est paramétrable.
1 ou 2 parties (fenêtre active et inactive) ; marge de droite et de gauche ; pas de marges haut et bas, l'image est prise dans son intégralité (en cas de 2 parties, la coupure est automatique) ; l'image est soit en Tile soit en Stretch ; la transparence peut être activée.

← **Caption Border** (caption.bmp) : très paramétrable. →
2 parties (fenêtre active et inactive, elles peuvent être identiques) ; l'image peut être désactivée (BMP Visible, 0 = visible, 1 = invisible)



Marge de droite et de gauche ; pas de marges haut et bas, l'image est prise dans son intégralité et la coupure est automatique.
La transparence est automatique pour le fuchsia et l'image est en Stretch.
Les marges pour le texte sont à définir :
Text Align : le texte peut être centré (1), aligné à gauche (0) ou à droite (2)

Text Offset X : détermine la position de l'image par rapport au bord gauche de la fenêtre.



Text Offset Y : détermine la position de l'image par rapport au haut de la fenêtre.

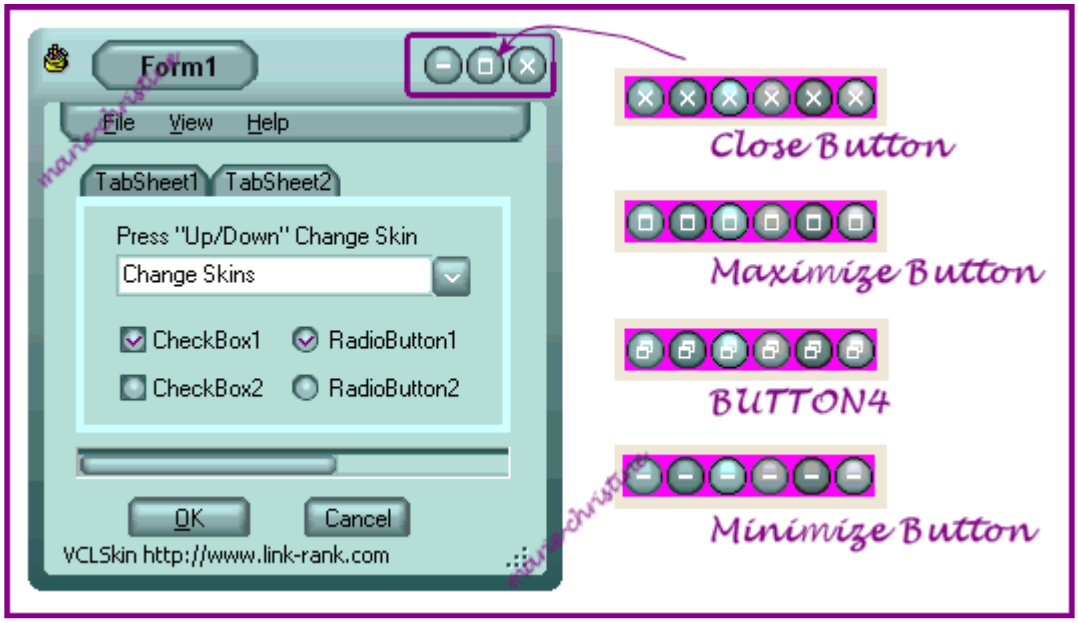
Right Clip : détermine la position de l'image par rapport au bord droit de la fenêtre.

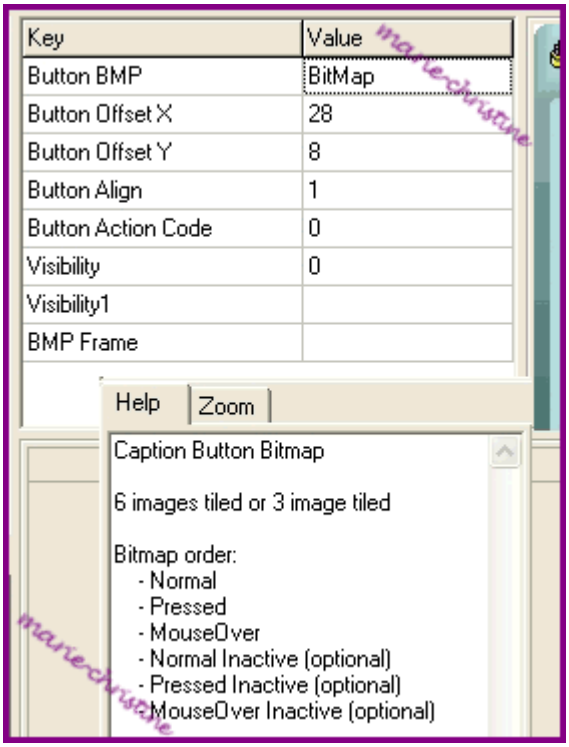
MainMenuBar (file.bmp)
2 parties (fenêtre active et inactive, elles peuvent être identiques) ; marges gauche et droite ; l'image est en Stretch ; la transparence peut être activée. C'est l'endroit idéal pour un signature.

MDI Button n'est pas modifié, les boutons sont modifiés indépendamment les uns des autres dans la catégorie qui suit.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Les éléments "Tile Button" dans un skin Wikmail.





Chaque bouton est composé, par défaut, de 6 images :

- 1ère image : tel que vous voyez le bouton quand la fenêtre est ouverte et active (= Normal)
- 2ème : le bouton quand vous cliquez dessus et que la fenêtre est active (=Pressed)
- 3ème : quand vous survolez le bouton avec la souris et que la fenêtre est active (=MouseOver)
- 4éme image : tel que vous voyez le bouton quand la fenêtre ouverte est inactive (= Normal Inactive)
- 2ème : le bouton quand vous cliquez dessus et que la fenêtre est inactive (=Pressed Inactive)
- 3ème : quand vous survolez le bouton et que la fenêtre est inactive (=MouseOver Inactive)

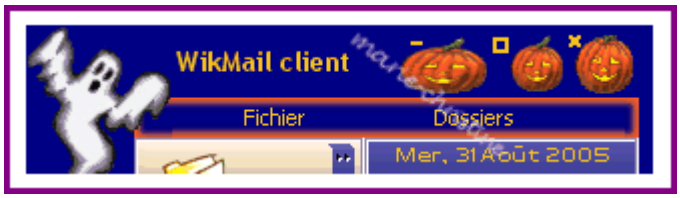
Vous pouvez utiliser uniquement les 3 vues des boutons pour les fenêtres actives en marquant "3" dans le champ "BMP Frame".

Vous définissez ce que le bouton doit faire, en sélectionnant l'action désirée dans " Button Action code", par défaut on ne change rien. L'action définie pour le bouton "Close Bottom" est "0" : en cliquant sur le bouton de fermeture, la fenêtre de Wikmail est fermée

Vous définissez la visibilité du bouton en sélectionnant la visibilité désirée dans "Visibility" et "Visibility1", par défaut on ne change rien.
- La visibilité "Visibility" pour le bouton "Maximize Bottom" est "2 = Show if window is NOT maximized" : le bouton "agrandir la fenêtre" est visible si la fenêtre n'est déjà pas agrandie.
- La visibilité "Visibility1" pour le bouton "Maximize Bottom" est "6 = Show if window has a maximize button" : le bouton "agrandir la fenêtre" est visible si la fenêtre est prévue avec ce bouton..

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

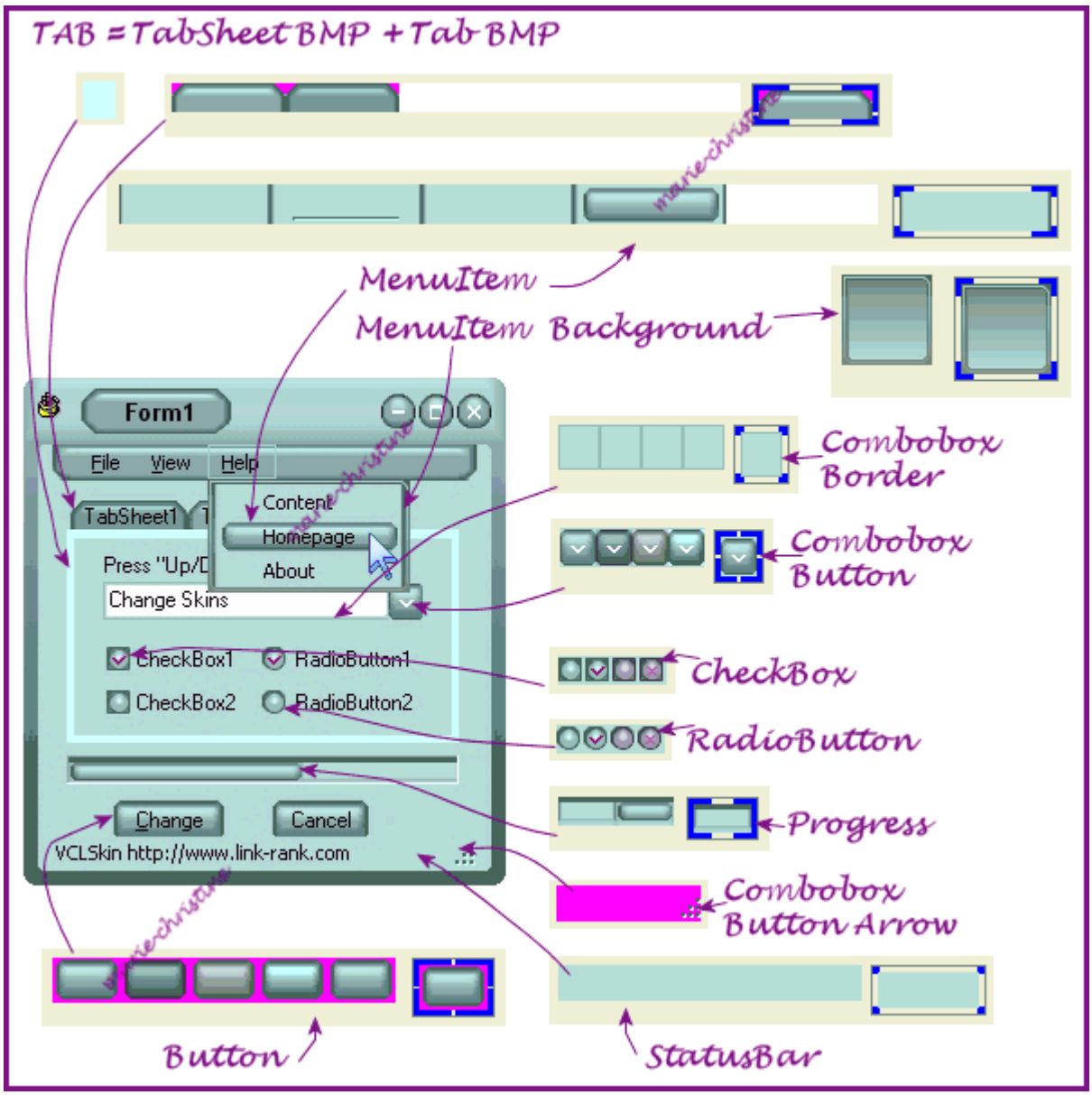
Vous pouvez définir la taille que vous désirez pour les boutons.
Vous pouvez définir l'emplacement des boutons par rapport à l'angle supérieur gauche, en modifiant les paramètres dans Button Offset X, Button Offset Y et Button Align, les boutons étant indépendant les uns des autres. Ce qui permet certaines fantaisies…



Les images à modifier dans cette catégorie

Close Button (close.bmp)
Maximize Button (maximize.bmp)
Minimize Button (minimize.bmp)
Button4 (restore.bmp)

Les éléments "Control" dans un skin Wikmail.



 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Certains éléments ne sont pas utilisés par Wikmail actuellement (Tab BMP) ou l'on été mais ne le sont plus (Progress), mais il est préférable de prévoir quand même ces images ;-)
La couleur de la police des boutons "Button", des onglets "Tab" et de StatusBar se paramètre ici.

Les images à modifier dans cette catégorie

Vous pouvez définir la taille que vous désirez pour certaines images, d'autres sont fixes.

- **Les images ayant une taille fixe, sans paramétrage**

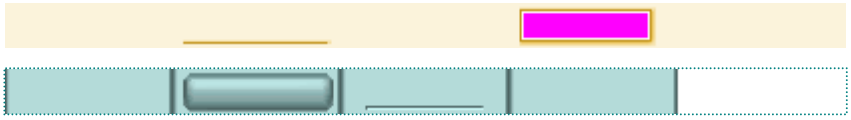
CheckBox (checkbox.bmp) : 4 (ou 5 images) : case à cocher, case cochée, case à cocher après activation, case cochée après activation (case pleine, pas utilisée pour Wikmail)

RadioButton (radio.bmp) : 4 (ou 5 images) : case à cocher, case cochée, case à cocher après activation, case cochée après activation (case pleine, pas utilisée pour Wikmail)

- **Les images ayant une taille modifiable, avec paramétrage**

Progress (progress.bmp) : la barre de progression dans les fenêtres Wikmail, actuellement elle n'est plus utilisée, mais l'a été… Les 2 parties de l'image doivent être de même dimension, les 4 marges sont paramétrables, l'image peut être étirée ou en mosaïque, une transparence peut être mise.

MenuItem (menu.bmp) : il s'agit du fond de tous les menus de Wikmail, les 4 marges sont paramétrables, l'image peut être étirée ou en mosaïque, une transparence peut être mise.



L'image est composée de 5 parties : la vue normale, l'élément sélectionné, le séparateur, le fond quand la ligne est inactive et une partie blanche (ou transparente) qui détermine la taille de l'image. Ces 5 parties doivent être de mêmes dimensions.

MenuItem Background (menuback.bmp) : il s'agit du fond et de la bordure de tous les menus de Wikmail, les 4 marges sont paramétrables, l'image peut être étirée ou en mosaïque, si menu.bmp comporte une zone transparente, c'est cette image qui sera affichée dans cette zone transparente.

ComboBox Border (combobox.bmp) : il s'agit du cadre des boites des menus déroulants. Le centre du menu est toujours blanc, les 4 marges sont paramétrables et une transparence peut être définie.

ComboBox Button (comboboxbutton.bmp) : il s'agit du bouton d'ouverture des menus déroulants. Les 4 marges sont paramétrables et une transparence peut être définie.
Correspondance des images : vue normale, vue du bouton cliqué, bouton désactivé, vue lors du clic et après le clic.

ComboBox Button Arrow (extraimage.bmp) : il s'agit des flèches qui sont sur les boutons qui permettent d'ouvrir les menus déroulants. La dernière image est la "décoration" en bas de la fenêtre. Seules les flèches sont utilisées actuellement.
Il est possible de dessiner directement les flèches sur le bouton correspondant, et de ne dessiner que la dernière partie sur cette image.

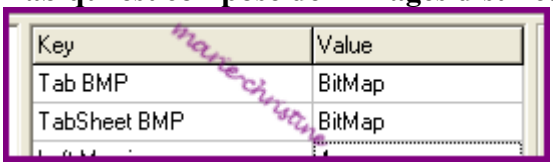
 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

- **Les images ayant une taille modifiable, avec paramétrage de la couleur de la police**

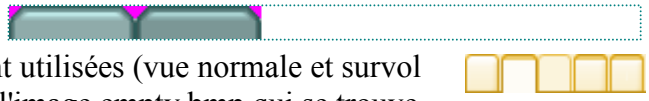
StatusBar (status.bmp) qui n'est pas utilisée, mais qu'il vaut mieux paramétrer pour le jour où……..
On peut aussi voir l'emplacement de extraimage.bmp et de sa décoration.

La police : Sélectionnez une couleur qui contraste avec l'image Status.bmp.

Tab qui est composé de 2 images distinctes (Tab BMP et TabSheet BMP)

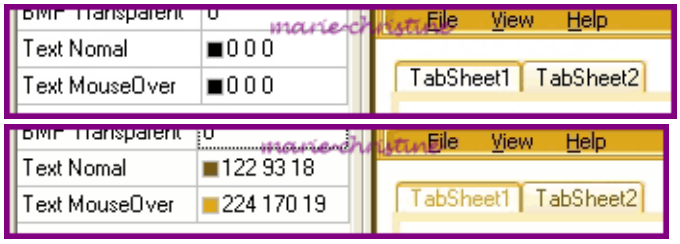


Tab (tab.bmp) : il s'agit des onglets. L'image est composée de 5 parties dont seules les 2 premières sont utilisées (vue normale et survol de la souris). Si une transparence est définie on verra l'image empty.bmp qui se trouve dessous.



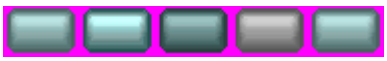
TabSheet (empty.bmp) : l'image qui sera vue par transparence.

La police :
La couleur "Text Normal" correspond à la police des onglets en vue normale.
La couleur "Text MouseOver" correspond à la police de l'onglet sélectionné et/ou au survol de la souris.
En haut un paramétrage avec des polices en noir, en bas avec des tons bruns différents.



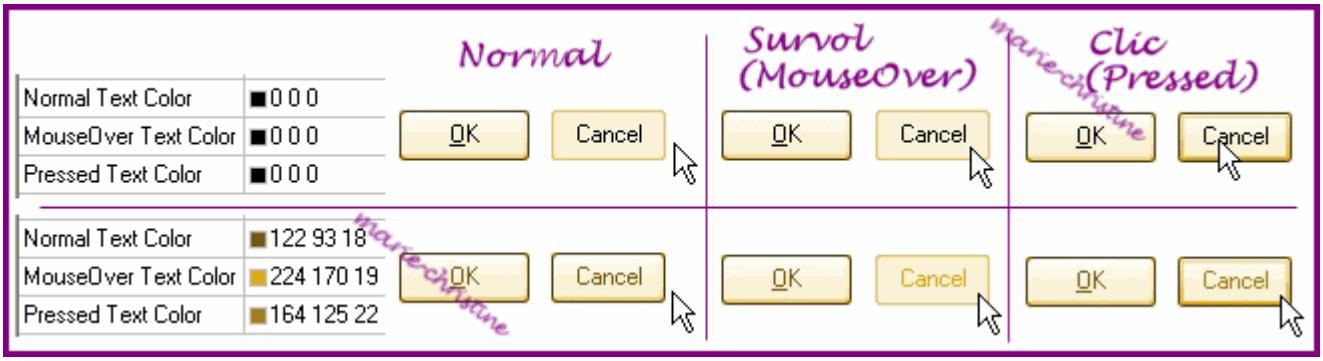
Button (button.bmp)

L'image est composée de 5 parties : vue normale, survol de la souris, clic de la souris, bouton désactivé, et bouton à cliquer par défaut (dans certaines fenêtres). Les 4 marges



sont paramétrables, l'image peut être étirée ou en mosaïque et une transparence peut être définie.

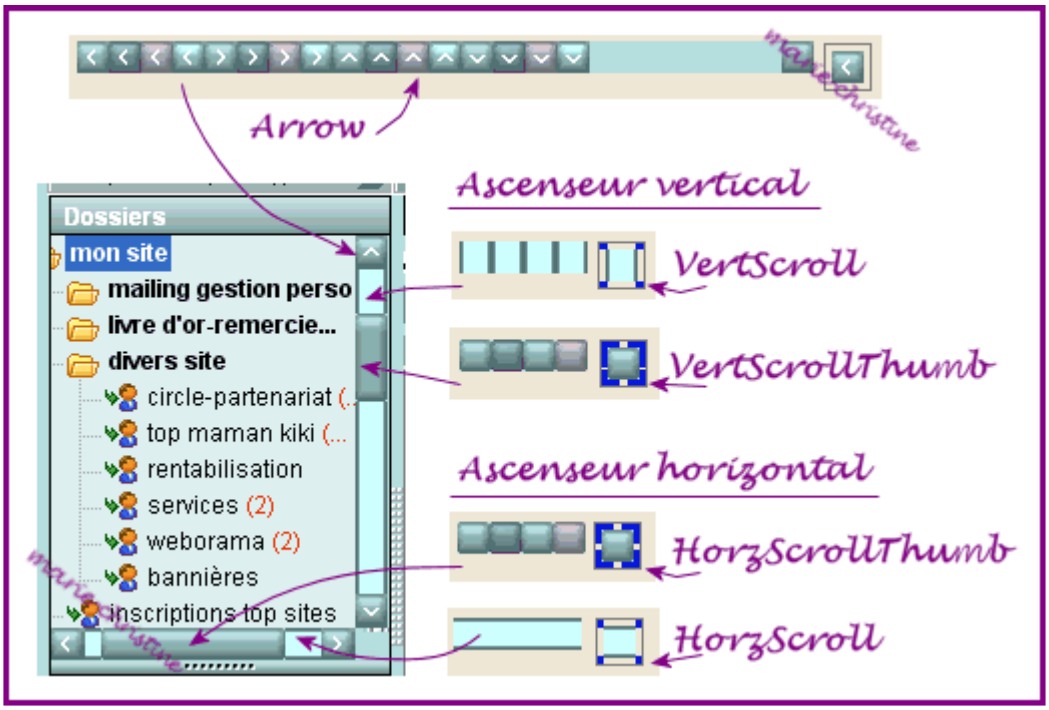
La police :
La couleur " Normal Text " correspond à la police des boutons en vue normale.
La couleur " MouseOver Text " correspond à la police des boutons survolés par la souris.
La couleur "Pressed Text" correspond à la police des boutons quand on clique dessus.



Les vues du haut sont paramétrées avec la police en noir, celles d'en bas avec des couleurs dégradées.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Les éléments "Control-Scrollbar" dans un skin Wikmail.

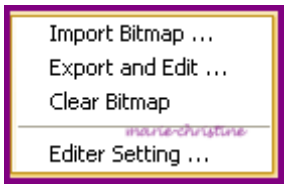


Chaque bouton de l'ascenseur est composé de 4 images, la 1ère correspond au bouton normal, le 2ème au bouton cliqué, le 3ème au bouton au survol de la souris et le dernier à l'état inactif.
Le plus souvent, seules les 2 premières positions sont utilisées.
Chaque image de la barre de l'ascenseur est composée de 4 parties, la 1ère correspond au haut de la barre (ou à la gauche), le 2ème au centre de la barre, le 3ème au bas de la barre (ou à la droite) et le dernier à l'état inactif.
Le plus souvent, seules les 2 premières positions sont utilisées.

TrackBar et Spin ne sont pas utilisés par Wikmail.

L'assemblage et le paramétrage

Vous avez créé toutes vos images, il ne vous reste plus qu'à les assembler dans le builder. Prenez la précaution d'enregistrer toutes vos images dans le même dossier.
Pour insérer une image : cliquez une fois dans le champ pour le sélectionner, puis une seconde fois pour faire apparaître un bouton carré en bout de ligne. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre.



Import Bitmap, vous permet de remplacer l'image par défaut par l'image que vous avez créée. Allez la chercher dans l'explorateur qui s'ouvre.

Export and Edit, vous permet d'exporter une image existant dans un skin pour effectuer des modifications avant de l'importer.

Pour supprimer une image devenue inutile (par exemple pour ne pas avoir d'image MainMenuBar), sélectionnez cette image puis allez dans le menu Edit/Delete.
Vous pouvez ajouter des boutons (mais uniquement des boutons) dans le menu Edit/Add Tile Button.

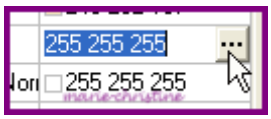
Vous pouvez voir un aperçu en allant dans Edit/Test Skin ou en cliquant sur le bouton correspondant.
Notez que si vous enregistrez votre skin, vous ne pouvez pas annuler l'action, il vaut mieux tester avant, surtout si vous êtes en train de paramétrer des couleurs.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Paramétrage des couleurs

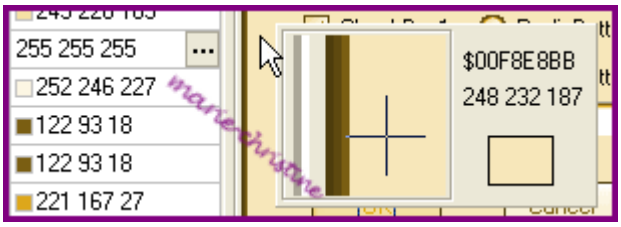
- Vous connaissez la valeur RGB de la couleur (grâce à la palette de votre éditeur d'images, par exemple).

En cliquant 2 fois dans un champ, la ligne est surlignée de bleu, et une petit bouton carré apparaît en bout de ligne. Entrez simplement vos 3 valeurs avec le clavier, en séparant les nombres par un espace puis cliquez dans un autre champ pour valider la nouvelle couleur. Vous pouvez voir la couleur en début de la ligne. N'oubliez pas de tester régulièrement les modifications apportées dans le builder.

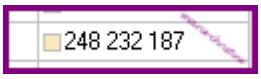


- Vous désirez utiliser une couleur qui se trouve dans la fenêtre du builder.

En cliquant 2 fois dans un champ, la ligne est surlignée de bleu, et le petit bouton carré apparaît en bout de ligne.

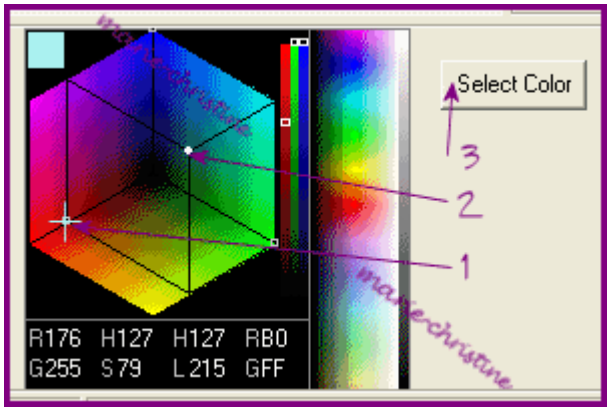


C'est le bouton qui vous permet de copier une couleur : c'est le point où se trouve votre souris qui définit la couleur (l'endroit précis est marqué d'une croix dans la fenêtre de l'aperçu).
En cliquant, la couleur est sélectionnée.

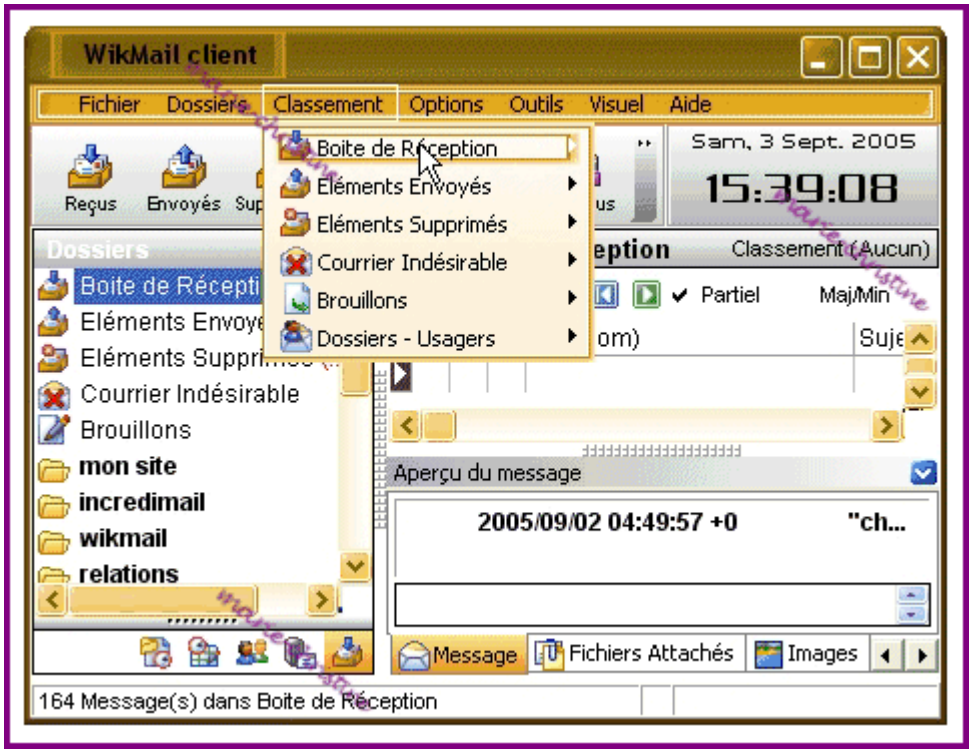


Cliquez sur une autre ligne pour valider la couleur.

- Vous pouvez aussi sélectionner de la même manière une couleur dans la palette du bas). Vous pouvez modifier cette couleur en déplaçant les poignées carrées (1) ou en déplaçant le curseur. La couleur sélectionnée est celle qui se trouve au centre du petit cercle (2), validez le choix en cliquant sur le bouton (3).



L'aperçu du skin Wikmail.



Un peu fade ……..
oui je trouve aussi ;-)

On continue en modifiant les couleurs.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Les éléments "Colors" à modifier dans un skin Wikmail.

Par défaut la couleur des dégradés (fond derrière les titres "dossiers", "boite de réception", horloge, bande derrière "aperçu du message", onglets du bas de la fenêtre,…) va du blanc au gris.

Key	Value
Window Color	255 255 255
Window Text	0 0 0
Menuitem BackGround - Nor	255 255 255
Menuitem Text - Normal	0 0 0
Menuite BackGround - Hiligh	255 255 255
Menultem Text - Hilight	0 0 0
Menubar BackGround	255 255 255
Menubar Text	0 0 0
Active Caption Text	0 0 0
InActive Caption Text	0 0 0
Button Text	0 0 0
Button Light	255 255 255
Button Hilight	255 255 255
Button Shadow	255 255 255
Button DK Shadow	255 255 255

- Pour les polices, pas d'erreur possible, toutes les clés "Key" qui les concernent, finissent par "Text".
- Pour les fonds, généralement il s'agit des "Background".
- Shadow concerne une ombre foncée, et Hilight une luminosité claire.

Il n'y a pas que la couleur des polices qui est modifiable dans cette fenêtre.
Il y a aussi la couleur du fond de la fenêtre, les cadres, les ombres, les dégradés de l'horloge…
Une couleur peut aussi être mélangée avec une autre couleur.

Certaines couleurs sont aussi modifiables en changeant des paramètres dans le fichier .ini de configuration du skin.

Et comme les images sont plus explicites que toutes les explications que je pourrais donner….

Windows Color
C'est la couleur du fond de la fenêtre. Cette couleur est utilisée en fond derrière le nom des boites (boite de réception, brouillons…), elle entre dans la composition du bas du dégradé derrière les boutons (reçus, envoyés…) et dans les onglets non sélectionnés du bas (fichiers attachés…), c'est une des composante du dégradé de la fenêtre du checker si le fichier .ini n'est pas modifié.

Windows Text
C'est la couleur de la police dans la zone concernée par Windows Color, et la couleur du texte sous les boutons.

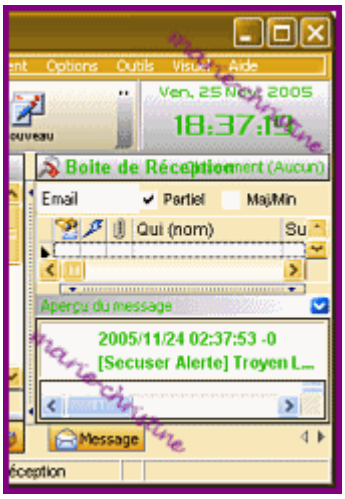
Active Caption Text : couleur de la police du titre Wikmail, pour la fenêtre qui est active (visible au 1er plan), ici jaune pâle.

Inactive Caption Text : idem, mais quand la fenêtre est partiellement cachée par une autre fenêtre (ici du brun). →

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

MenuItem Text - Normal
Couleur de la police des éléments dans les menus (en rouge) →

MenuItem Background - Normal
Arrière plan de cette zone (en cas d'absence de l'image .bmp correspondante).



MenuItem Text - Hilight
Couleur de la police de l'élément survolé ou dans les menus (en vert) : couleur de l'élément sélectionné dans les menus, couleur de "boite de réception" et des autres boites, de l'ordre de classement, du titre "aperçu de message", de la présentation du mail.
C'est aussi la couleur de la police dans l'horloge dans mail client, si le fichier .ini n'est pas modifié.

MenuItem Background - Hilight
C'est la couleur (en bleu) de l'arrière plan derrière les dossiers, titre "boite de réception" et option de tri, derrière "aperçu du message" et présentation du mail ; mais aussi le surlignage d'un mail sélectionné dans la grille, la couleur de la barre de séparation et fond des icônes en bas à gauche, y compris quand on rédige un mail.
C'est enfin une couleur du dégradé des onglets survolés et du fond de l'horloge (si le fichier .ini n'est pas modifié).

Menubar Text
Couleur de la police (en rouge) des titres des menus: fichier, dossier, classement… Dans toutes les fenêtres (nouveau mail, créateur de papeterie, signature…

Menubar Background
Arrière plan de cette zone (en cas d'absence de l'image .bmp correspondante).

Les couleurs Button servent à paramétrer les ombres des boutons, si aucune image .bmp n'a été dessinée. La couleur du bouton est celle définie par windows.
Button Text (en bleu) : la couleur de la police (si elle n'est pas paramétrée dans l'image Button.bmp)
Button Light (en rouge) et
Button Hilight (en jaune) : la lumière
Button Shadow (en vert) et
Button DK Shadow (en violet) : les ombres.

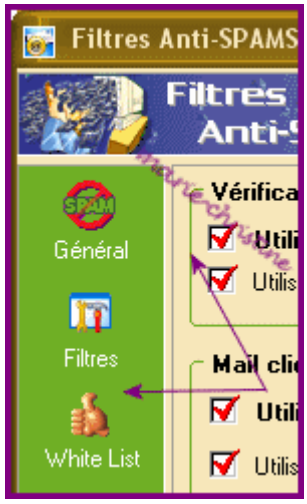
 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Mais ces couleurs sont aussi utilisées pour d'autres zones dans Wikmail

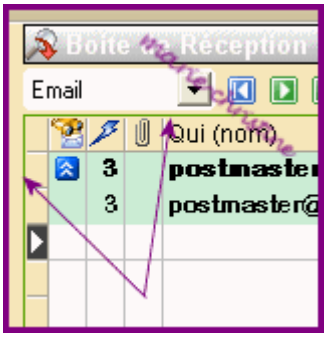
Button Text, en bleu, affichage du nombre de mail dans les boites. →

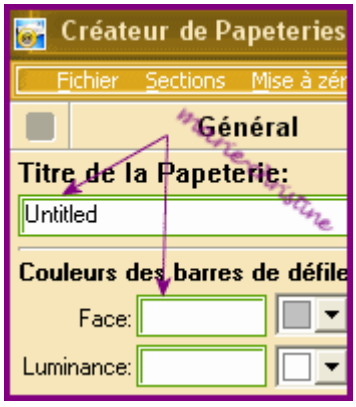
Button Hilight, en jaune, couleur du cadre autour des menus quand ils sont survolés.
←

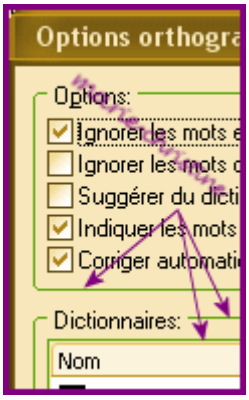
Button Shadow, en vert, la zone qui se trouve derrière "A, Cc, Bcc", paramètres du filtre antispam, et les éléments non disponibles dans les menus.



C'est aussi la couleur de divers cadres dans différentes fenêtres : grille de messages, fenêtre du créateur de papeterie, correction orthographique, recherche ….







Ne pas oublier de paramétrer les couleurs qui ne sont pas dans le panneau "colors"

- Control/Button

La couleur " Normal Text " correspond à la police des boutons en vue normale.
La couleur " MouseOver Text " correspond à la police des boutons survolés par la souris.
La couleur "Pressed Text" correspond à la police des boutons quand on clique dessus.

- Control/StatusBar qui n'est pas utilisé.

Sélectionnez une couleur qui contraste avec l'image Status.bmp.

- Control/Tab

La couleur "Text Normal" correspond à la police des onglets en vue normale.
La couleur "Text MouseOver" correspond à la police de l'onglet sélectionné et/ou au survol de la souris.

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Les paramètres modifiables du fichier ".ini".

Ces paramètres sont pris en compte plutôt que les paramètres définis dans le builder du skin. Vous ne modifiez que les paramètres que vous désirez vraiment changer.
Toutes les couleurs sont de type R,G,B : le noir se note 00,00,00 et le blanc 255,255,255…
La taille de la police est numérique : 10, 12, 14.
Le nom de la police est le nom usuel : Arial, Comic Sans Ms, Dungeon, Times News Roman…

[main]

SkinName=	le nom que vous donnez à votre skin
SkinAuthor=	le nom du créateur du skin (vous !)
SkinAuthorEmail=	l'adresse mail du créateur (pas obligatoire)
SkinAuthorWeb=	l'adresse de votre site (ce n'est pas obligatoire non plus)
SkinPermission=	si vous utilisez un skin existant pour faire votre skin, il faut avoir l'autorisation de son créateur, le fichier texte correspondant sera inclus dans le dossier du skin

[MailClientClock] horloge de la fenêtre "client"

GradientStartColor=	couleur de départ du dégradé
GradientEndColor=	couleur de fin du dégradé

DateFontName=	nom de la police pour la date
DateFontSize=	taille de la police pour la date
	attributs de la police pour la date (1=activé, 0=normal, zone vide=normal), vous inscrivez la valeur 1 ou 0 dans les 2 paramètres "font" qui suivent, selon ce que vous désirez activer
DateFontBold=	attributs "gras"
DateFontItalic=	attributs "italique"
DateFontColor=	couleur de la police pour la date

TimeFontName=	nom de la police pour l'heure
TimeFontSize=	taille de la police pour l'heure
	attributs de la police pour l'heure (1=activé, 0=normal, zone vide=normal), vous inscrivez la valeur 1 ou 0 dans les 2 paramètres "font" qui suivent, selon ce que vous désirez activer
TimeFontBold=	attributs "gras"
TimeFontItalic=	attributs "italique"
TimeFontColor=	couleur de la police pour l'heure

[MailClient] fenêtre du mail "client", couleur des onglets en bas

TabsheetDefaultColor= & TabsheetDefaultColorTo=	Couleur par défaut, état normal
TabsheetOverColor= & TabsheetOverColorTo=	Couleur de l'onglet, état survolé
TabsheetSelectColor= & TabsheetSelectColorTo=	Couleur de l'onglet, état sélectionné
LeftSectionSelectColor= & LeftSectionSelectColorTo=	Couleur des icônes, état sélectionné
LeftSectionDownColor= & LeftSectionDownColorTo=	Couleur des icônes, état cliqué

Avec le builder, sans modification du fichier ini

Avec ces paramètres →

```
[MailClient]
TabsheetDefaultColor=0,0,255
TabsheetDefaultColorTo=255,0,0
```

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

Par défaut les couleurs sont 253,249,212 pour la couleur du haut du dégradé (**xxxxColor=**), et 244,201,102 pour la couleur du haut du bas (**xxxxColorTo=**).
Evitez les couleurs farfelues comme mon exemple, mais sélectionnez quand même des couleurs contrastantes qui permettent de savoir au 1er coup d'œil quel onglet est sélectionné !
Tabsheet c'est les onglets de droite (message, fichier attaché..) ; LeftSection c'est les icônes de gauche.

[CheckerBackground] arrière plan de la fenêtre du checker

Si vous ne modifiez pas les paramètres, la couleur du haut (GradientColor=) sera éclaircie à 40% de la couleur du bouton, et la couleur du bas (GradientColorTo=) sera assombrie à 15% de la couleur de ce même bouton.

Sans modifications du fichier .ini →

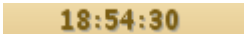
← Avec modifications du fichier .ini

[LabelMessage] fenêtre du checker, nombre de messages

Pour valider un attribut, 0=Non, 1=Oui

MsgBorder=	Dessiner une bordure autour du nombre de messages, mon exemple
MsgBorderColor=	Couleur de cette bordure
MsgFontStyle=	Style (0=pas de style, 1 à 4=espacement des caractères, 5=ombre.)
MsgFontName=	Nom de la police
MsgFontSize=	Taille de la police
MsgFontColor=	Couleur de la police
MsgFontBold=	Attribut "gras"
MsgFontItalic=	Attribut "italique"
MsgFontUnderline=	Caractères soulignés

[LabelTime] fenêtre du checker, l'heure

Pour valider un attribut, 0=Non, 1=Oui 

TimeBorder=	Dessiner une bordure autour de l'heure affichée
TimeBorderColor=	Couleur de cette bordure
TimeFontStyle=	Style (0=pas de style, 1 à 4=espacement des caractères, 5=ombre, voir l'exemple)
TimeFontName=	Nom de la police
TimeFontSize=	Taille de la police
TimeFontColor=	Couleur de la police
TimeFontBold=	Attribut "gras"
TimeFontItalic=	Attribut "italique"
TimeFontUnderline=	Caractères soulignés

 © 2005, Marie-Christine pour chezmamankiki

[LabelDate] fenêtre du checker, la date

Pour valider un attribut, 0=Non, 1=Oui Sam, 26 Nov. 2005

DateBorder=	Dessiner une bordure autour de l'heure affichée
DateBorderColor=	Couleur de cette bordure
DateFontStyle=	Style (0=pas de style, 1 à 4=espacement des caractères, 5=ombre.)
DateFontName=	Nom de la police
DateFontSize=	Taille de la police
DateFontColor=	Couleur de la police
DateFontBold=	Attribut "gras", mon exemple
DateFontItalic=	Attribut "italique"
DateFontUnderline=	Caractères soulignés

[LabelIP] fenêtre du checker, l'adresse IP de l'ordinateur (si vous faites des copies d'écran pour afficher cette fenêtre sur votre site, n'oubliez pas d'effacer cette ligne dans votre copie).

Pour valider un attribut, 0=Non, 1=Oui 1001

IPBorder=	Dessiner une bordure autour de l'adresse IP
IPBorderColor=	Couleur de cette bordure
IPFontStyle=	Style (0=pas de style, 1 à 4=espacement des caractères, 5=ombre.)
IPFontName=	Nom de la police
IPFontSize=	Taille de la police
IPFontColor=	Couleur de la police
IPFontBold=	Attribut "gras"
IPFontItalic=	Attribut "italique", mon exemple
IPFontUnderline=	Caractères soulignés, mon exemple

Aperçu global

Sans modifications →

← Avec modifications

Pour terminer

Pour tester le skin dans Wikmail, il faut qu'il soit installé.
Je prends comme exemple mon skin que je vais appeler kiki-tuto … ... c'est plus simple pour expliquer !

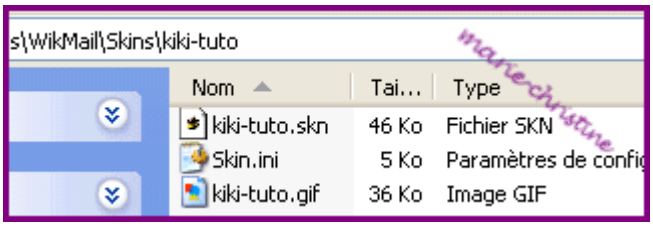
1. Je créée un dossier kiki-tuto dans C:\Program Files\WikMail\Skins\.
2. Dans ce dossier je mets une copie du skin kiki-tuto.SKN.
3. j'ajoute le fichier skin.ini modifié, en indiquant bien : SkinName=kiki-tuto.

Maintenant je peux sélectionner ce skin pour voir un aperçu dans Wikmail.

4. Quand le skin me plaît, je fais une copie d'écran, soit de la petite fenêtre du checker, soit une vue tronquée de la fenêtre du mail client.

Cette image doit être enregistrée au format gif, avec le nom du skin (dans mon cas elle s'appelle kiki-tuto.gif) et collée dans le dossier WikMail\Skins.

Mon dossier C:\Program Files\WikMail\Skins\kiki-tuto est maintenant composé de 3 éléments.
Il pourrait y en avoir 4 si j'avais eu besoin d'une autorisation (voir le skin Keetix par exemple)



Notes

- A chaque modification apportée, il faut remplacer dans WikMail\Skins, soit le skin, soit le fichier ini (selon ce que vous avez modifié) pour voir le nouvel aperçu.
  Changez le skin dans Wikmail avant de demander à voir votre création, le changement n'est pas visible directement.
- Faites attention aux majuscules dans le nom du skin, sinon ça ne fonctionne pas.
- Les apostrophes et caractères spéciaux (%, $, #, "....) sont à bannir. Vous pouvez utiliser sans problème les – et _ et même les espaces (mais ça peut poser un problème selon les navigateurs lors du téléchargement du skin depuis votre site (dans ce cas, renommez le fichier zip).
- Evitez de faire une image trop lourde ou/et trop grande, c'est juste pour avoir un aperçu quand on veut changer de skin.
- Evitez de paramétrer des polices farfelues ou bizarres dans le fichier ini. Elles risquent de ne pas être installées sur l'ordinateur des utilisateurs et votre skin ne sera pas fonctionnel.
- Si vous désirez "signer" votre skin, après avoir testé différents endroit, c'est dans l'image "MainMenuBar" qu'elle gêne le moins et qu'elle est le plus visible.
- Grâce au Builder vous pouvez facilement avoir accès aux skins déjà créés afin de voir les marges définies, mais par pitié évitez le plagiat et les copies !

Je reste à votre disposition pour toute demande justifiée.
Je veux bien tester vos skins et vous signaler d'éventuelles erreurs ou mauvais paramétrages, mais en aucun cas je ne ferai le skin à votre place .

Le skin réalisé avec ce tuto ne se nomme pas " kiki-tuto" mais "sable". Vous le trouverez sur mon site dans les skins de Wikmail.
Vous pouvez charger la dernière version du Builder ainsi que le fichier skin.ini commenté en 2 langues.

Vous pouvez télécharger mes ressources (skin créé, Builder, zip des images à modifier, fichier Skin.ini) sur ma page creerskinwikmail.html. Vous y trouverez aussi le mode d'emploi pour tester votre skin dans Wikmail.